

Niveau(x) d'enseignement : 0
Centre d'intérêt : 640

Numéro EDUQ : 9270450

Bouchard, Jacques.

Scribe : atelier d'initiation / [Jacques Bouchard]. -- Montréal : Centre de développement des applications de la micro-informatique à des fins éducatives, 1990.

19 p. ; 28 cm.

ISBN 2-920521-48-9

Vedette(s)-secondaire(s) : Centre de développement des applications de la micro-informatique à des fins éducatives

Descripteur(s) : Logiciel + Micro-informatique

Identificateur(s) de nom : Scribe (Logiciel)

Présentation du logiciel Scribe, de ses multiples fonctions et possibilités d'applications pédagogiques. Initiation aux différents menus et commandes du logiciel.

Type de document :



Centre de développement
des applications de la micro-informatique
à des fins éducatives

7270450

SCRIBE
Atelier d'initiation



Centre de développement
des applications de la micro-informatique
à des fins éducatives

MARS 1990

Le CDAME est un service offert par le Conseil scolaire de l'île de Montréal aux commissions scolaires suivantes

- Commission des écoles catholiques de Verdun
 - Commission des écoles protestantes du Grand Montréal
 - Commission scolaire Baldwin-Cartier
 - Commission scolaire du Sault-Saint-Louis
 - Commission scolaire Jérôme-Le Royer
 - Commission scolaire Lakeshore
 - Commission scolaire Sainte-Croix
-
-

Tout droit de reproduction est interdit.

Cependant, les commissions scolaires qui participent aux activités du CDAME peuvent reproduire ce document pourvu qu'elles en indiquent la source.

(c) Conseil scolaire de l'île de Montréal (CDAME)
Dépôt légal - premier trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 2-920521-48-9



Un service du
Conseil scolaire de l'île de Montréal

© Tous droits réservés.
Toute reproduction est
interdite sans une
autorisation écrite du
Conseil scolaire de
l'île de Montréal (CDAME).

Ce document a été préparé par M. Jacques Bouchard, chargé de projets, CDAME, Conseil scolaire de l'île de Montréal et responsable du CEMIS à la commission scolaire Jérôme-Le Royer

Il est possible de se procurer ce document et la disquette d'accompagnement en écrivant au

CDAME
500, boulevard Crémazie, Est
Montréal, (Québec)
H2P 1E7

ou en téléphonant à (514) 384-1830, poste 156.

A T T E N T I O N

Prenez note que le masculin
est utilisé dans ce document
dans le seul but d'alléger
la lecture du texte.

Remarques préliminaires

Une disquette accompagne ce texte. Elle contient toutes les bulles ainsi qu'un certain nombre de fichiers d'exercices.

L'ordre de présentation retenu dans ce document est différent de celui que l'on retrouve dans la documentation d'accompagnement du logiciel SCRIBE. Au début de chacune des sections du présent document, nous établissons la relation avec la section correspondante dans la documentation d'accompagnement du logiciel.

1. Caractéristiques

Consultez la première partie du document d'accompagnement du logiciel SCRIBE.

1.1 Fiche technique

5 1/4, 3 disquettes: 1- programme;
2- dictionnaire;
3- imprimantes.

3 1/2, 1 disquette (tous les programmes).

1.2 Manuel d'accompagnement

Ce manuel contient les éléments suivants:

- mise en route;
- cahier tutoriel (visite guidée);
- manuel de référence;
- guide d'activités pédagogiques:
(exemples d'exploitation).

1.2.1 Mise en route

Matériel requis: - Pc XT, AT ou PS/2;
- 512 Ko (640 Ko pour correcteur);
- 2 lecteurs ou 1 lecteur et un
disque rigide;

SCRIBE

- moniteur monochrome ou couleur;
- souris type "Microsoft mouse",
(essentielle dans le mode graphique);
- imprimante de type Epson;
- SED 2.0 ou subséquent.

Démarrage:

■ A>SCRIBE <ENTER>

Fonctionnement:

Le logiciel SCRIBE fonctionne avec ou sans souris sauf pour le module graphique où celle-ci est essentielle.

1.2.2 Cahier tutorial

Ce document fait le survol des diverses possibilités de SCRIBE. Il permet de prendre conscience, en gros, de ce que peut faire le logiciel, en explorant chacun des modules qu'il contient. (Voir "fonctions des différents modules" ci-après)

1.2.3 Manuel de référence

Il explique en détail les fonctions de chacune des options des différents menus.

1.2.4 Guide d'activités pédagogiques

Ce guide présente quelques exemples d'applications pédagogiques du logiciel SCRIBE. Ces exemples se veulent surtout des pistes d'exploitation pédagogique dont le but est de susciter la découverte de diverses formes d'utilisation du logiciel SCRIBE en classe.

1.3 Fonctions des différents modules

*Consultez la section 1 de la deuxième partie
de la documentation d'accompagnement du
logiciel SCRIBE.*

1.3.1 Edition de document

Bulle #2

SCRIBE offre les principales fonctions de traitement de texte:

- recherche et remplacement;
- mise en page;

- changement de style de caractères.

Toute modification faite au document est affichée immédiatement à l'écran. SCRIBE fonctionne selon le mode sélection-intervention. On choisit l'objet (mot, phrase, paragraphe) et on donne ensuite la commande voulue.

1.3.2 Graphisme

Bulle #3

SCRIBE permet de dessiner directement des formes simples dans le document: boîtes, cercles, lignes, tracés. SCRIBE permet d'importer des images-écran fabriquées par d'autres programmes. Le texte et les dessins peuvent se superposer sans se cacher.

1.3.3 Communication

Bulle #4

SCRIBE permet à plusieurs utilisateurs de communiquer entre eux par modem ou par réseau local. SCRIBE peut mémoriser des numéros de téléphone dans un fichier central, établir et interrompre la communication, envoyer et recevoir des fichiers, et aussi ajuster les paramètres de communication.

1.3.4 Planification

Bulle #5

SCRIBE est un organisateur d'idées. Il peut être utilisé pour organiser des idées en vrac, associer des concepts, construire un plan de travail. Les idées peuvent ensuite être déplacées et hiérarchisées.

1.3.5 Correcteur orthographique

Bulle #7

SCRIBE contient un dictionnaire de 240 000 mots, incluant les verbes conjugués à tous les temps et tous les modes. SCRIBE ne vérifie que l'orthographe et non le bon usage. SCRIBE permet de créer et d'utiliser un lexique d'appoint pour des textes techniques, spécialisés ou étrangers.

1.3.6 Bulles

Bulle #8

On peut attacher une bulle à n'importe lequel des mots du texte. Les bulles se comparent aux feuillets autocollants de couleur utilisés pour greffer des commentaires. On peut faire apparaître ou disparaître les bulles à volonté.

1.3.7 Base de données

Bulle #9

SCRIBE offre des fonctions de gestion de base de données. Les bases de données sont indépendantes des fichiers texte ce qui

SCRIBE

permet de consulter tour à tour diverses bases sans quitter le document sur lequel on travaille. Le langage Uniligne donne accès aux éléments de la base et permet de les transférer dans le document.

1.3.8 Langage Uniligne

Bulle #10

SCRIBE possède un langage interne permettant de calculer, de générer du texte de manière automatique et d'extraire de l'information d'une base de données.

1.3.9 Editeur de contraintes

Bulle #11

SCRIBE permet d'imposer toutes sortes de contraintes à vos documents:

- rendre un document impossible à modifier;
- bloquer certaines options des menus;
- limiter le nombre de pages, ou de caractères du document.

Les contraintes étant liées à un document en particulier, leur création ne limite pas Scribe.

2. Edition de document

*Consultez la section 2 de la deuxième partie
du document d'accompagnement du logiciel
SCRIBE.*

2.1 Edition d'un premier texte

Bulle #12

Utilisez les étapes suivantes.

- Dérouler menu "fichiers" ou F2.
- Pointer "ouvrir document" ou F2.
...un répertoire s'affiche...
- Pointer "tuto_01" et cliquer.
- Pointer "charger" et cliquer ou F1.

Ce texte contient les instructions pour explorer Scribe.

2.2 Création et sauvegarde d'un document

Bulle #13

Utilisez les étapes suivantes.

- Sur la page vide, taper un court texte.
- Choisir "sauvegarde sous" ou F5 dans menu "fichier" ou F1.
- Dans la nouvelle fenêtre, donner un nom (maximum 8 caractères).
- Puis cliquer "sauvegarde" ou F2.

Voir "tuto_02" pour exercices.

2.3 Sélection d'objet

Bulle #14

SCRIBE est un traitement de texte de genre objet. Un mot, une phrase, un paragraphe est considéré comme un objet que l'on peut affecter de diverses commandes.

- Choisir "tuto_03".

Ce tutoriel apprend comment sélectionner et envoyer des messages.

2.4 Couper, copier, coller

Bulle #15

- Retrancher: - sélectionner;
- Backspace
ou F1 de F3.
- Déplacer: - sélectionner;
- coupe ou F1 de F3;
- placer curseur;
- colle ou F3 de F3.
- Recopier: - sélectionner;
- copie ou F2 de F3;
- placer curseur;
- coller ou F3 de F3.

2.5 Alignement et marges

Bulle #16

Se référer à tuto_05.

Permet d'établir alignement à gauche, à droite, de centrer, par paragraphe ou pour le texte.

SCRIBE

2.6 Tabulateurs et bas/haut de page

Bulle #17

Se référer à tuto_06.

2.7 Recherche et remplace

Bulle #18

Se référer à tuto_07.

2.8 Coupure de mots

Bulle #19

SCRIBE coupe correctement les mots selon une fréquence déterminée par l'utilisateur.

- fréquence plus basse: seul les mots les plus long seront coupés.
- fréquence plus haute: plus de mots seront coupés.

2.9 Impression d'un document

Bulle #20

SCRIBE présente une fenêtre simplifiée si le fichier d'imprimante est déjà chargé.

- imprime;
- change l'imprimante;
- annule.

SCRIBE affiche une fenêtre élaborée qui permet de choisir:

- l'imprimante;
- la qualité d'impression;
- le papier.

N.B. Pour imprimer les caractères gras, italique et souligné, on doit choisir graphique ou F2 à la fenêtre d'impression.

3. Le correcteur orthographique

Consultez la section 3 de la deuxième partie du document d'accompagnement du logiciel Scribe.

3.1 Activation du menu correcteur

Bulle #21

Le correcteur n'est disponible que s'il est activé par "correcteur" (F5) dans "outils" (F1).

Un nouveau menu "correcteur" F6 sera alors disponible.

3.2 Chargement du document

Bulle #22

"tuto_cor" permet d'apprendre à utiliser le correcteur.

3.3 Correction du texte

Bulle #23

Pour corriger un texte, choisir "corriger" F1 dans le menu "correcteur" F6. L'écran se divise en deux parties:

- boutons;
- texte.

F3 enclenche la correction.

- Mot inconnu apparaît dans la case "mot en cours";
- liste de mots apparaît dans la case "suggestions";
- utiliser "colle suggestion" pour le mot du dictionnaire;
- utiliser "colle cours" pour le mot en cours;
- ESC ou "annule" arrête le processus en tout temps.

3.4 Consultation du dictionnaire

Bulle #24

"consulte lexic" dans "correcteur" permet de consulter le dictionnaire.

3.5 Création d'un lexique spécialisé

Bulle #25

"génère lexic" dans "correcteur" permet de créer un lexique personnel adapté à des besoins particuliers.

3.6 Consultation d'un lexique spécialisé

Bulle #26

Le lexique d'appoint doit être activé pour pouvoir être utilisé.

"ouvre lexic" dans "correcteur" permet cette ouverture.

SCRIBE

3.7 Augmentation d'un lexique spécialisé Bulle #27

En mode correction, lexique d'appoint ouvert, choisir "ajoute lexique" pour chaque nouveau mot du texte.

3.8 Impression d'un lexique spécialisé Bulle #28

Charger le lexique à la manière d'un texte et imprimer le fichier "____.etl".

4. Le planificateur Bulle #29

*Consultez la section 4 de la deuxième partie
du document d'accompagnement du logiciel
SCRIBE.*

Permet de générer un plan que l'on peut modifier aisément, que l'on peut voir sous différents aspects: vue d'ensemble, vue détaillée partielle ou complète

Le plan peut demeurer affiché au haut de l'écran pendant que l'on rédige le document.

4.1 Activation Bulle #30

Le planificateur s'active dans le menu "outils".

4.2 Chargement du document démo Bulle #31

Charger "tuto_pl" dans "fichiers" puis choisir "planificateur" dans "outils".

Seul les niveaux supérieurs s'affichent.

Les niveaux inférieurs s'activent par "ouvre/ferme niveau" dans "planificateur".

4.3 Création/sauvegarde d'un plan Bulle #32

- Activer "planificateur" dans "outils".
- Choisir "ouvre plan" dans "planificateur".

1
2 (si on fait TAB apparaît ... 1.1).
....et ainsi de suite...

Pour sauvegarder, suivez les étapes ci-dessous.

- "fermer plan" dans "planificateur";
- "sauvegarder sous" dans "fichiers";
- --- donner un nom---

Un plan est toujours rattaché à un texte.

4.4 Réorganisation d'un plan

Bulle #33

En utilisant "efface niveau", "déplace niveau", "niveau supérieur", "niveau inférieur" dans "planificateur", on peut refaire le plan en tout ou en partie.

"écran mixte" permet de voir texte et plan à la fois.

"texte<-->plan" permet de passer de l'un à l'autre.

4.5 Impression d'un plan

Bulle #34

Utiliser "imprime" dans "fichiers". On voit alors dans la fenêtre:

- imprime plan -

5. Les bulles

Bulle #35

*Consultez la section 5 de la deuxième partie
du document d'accompagnement du logiciel
SCRIBE.*

Texte invisible associé à un mot du document.

Une fenêtre ou page-bulle contient 6 lignes de 32 caractères.

Maximum 256 pages-bulles (48Ko)

SCRIBE

5.1 Activation

Bulle #36

Effectuez les étapes ci-dessous.

- Choisir "bulles" dans "outils".
- Bulles (F6) apparaît à la ligne menu.

5.2 Chargement du document démo

Bulle #37

Le fichier "tuto_bul" contient des bulles et les instructions nécessaires pour aider à comprendre ce que sont les bulles.

5.3 Création de bulles

Bulle #38

Suivez les étapes ci-après.

- Curseur sur le mot choisi.
- Activer "ouvre bulle" du menu "bulles".

Si vous avez besoin de plus de 6 lignes, F8 ouvre une nouvelle page.

Options disponibles:

- "alignement" de "format";
- "copier/coller", "fermer";
- options de "style".

Les bulles se ferment par ESC ou "ferme bulle".

Les bulles se sauvegardent automatiquement avec le document.

5.4 Modifications aux bulles

Bulle #39

Les bulles se modifient comme du texte.

5.5 Recherche de bulles

Bulle #40

"cherche bulles" ouvre la prochaine bulle à partir de la position actuelle du curseur.

"indique bulles" fait apparaître en vidéo inverse tous les mots qui cachent des bulles.

5.6 Impression des bulles

Bulle #41

Par "imprime" de "fichiers", on ne peut imprimer qu'une bulle déjà ouverte.

Toutes les bulles peuvent être imprimées par "imprime bulles" du menu "bulles".

6. Le graphisme

Bulle #42

Consultez la section 6 de la deuxième partie du document d'accompagnement du logiciel SCRIBE.

Note: La souris est absolument nécessaire.

Permet de:

- dessiner;
- importer des images;
- allier texte et graphique.

6.1 Activation

Bulle #43

Par "graphisme" dans "outils", graphisme F6 apparaît à la ligne de menu.

6.2 Chargement du fichier démo

Bulle #44

Le fichier "tuto_gr" contient des exemples de ce qui peut être fait à partir de ce module.

6.3 Création de graphiques

Bulle #45

La fenêtre "choix de dessins" offre 29 options CGA et 31 options EGA.

- 10 formes géométriques;
- 16 teintes ou motifs;
- OK, annule, (remplissage-contour en EGA).

Rectangle: plein ou vide

SCRIBE

- d'un point, enfoncer le bouton de la souris et la déplacer jusqu'à l'endroit voulu et relacher le bouton.

Ovale: comme le rectangle.

Ligne: comme le rectangle.

Polygone:

- cliquer chacun des sommets et terminer en cliquant dans la barre des menus.

Formes libres:

Elles sont équivalentes à des polygones arrondis. On procède comme pour les polygones.

N.B. Le temps de résolution est plus long.

6.4 Sauvegarde texte et graphique

Bulle #46

Les graphiques s'enregistrent automatiquement avec le texte.

6.5 Modifications

Bulle #47

Les éléments graphiques sont partiellement modifiables.

- Teinte et couleur de la bordure d'un élément ne sont pas modifiables;
- dans un polygone, les sommets ne peuvent être déplacés les uns par rapport aux autres;
- les éléments peuvent être déplacés, aplatis, agrandis, copiés et effacés.
- Sélection d'un élément: double clic sur l'élément.
- Déplacement: cliquer sur l'élément, tenir enfoncé et déplacer à l'endroit désiré.
- Déformation: pointeur sur une poignée, tenir le bouton enfoncé et déplacer à l'endroit voulu.
- Copie: "copie" dans "édition"; un double apparaît que l'on peut déplacer, déformer ou doubler.

- Effacement: "coupe" dans "édition".
- Effacement global: "efface les dessins" dans "graphisme".

6.6 Importation d'images Bulle #48

Possible avec fichier ".bin" ou ".dta".

6.7 Considérations particulières Bulle #49

Attention spéciale aux marges.

6.8 Impression des graphiques Bulle #50

Les graphiques ne peuvent s'imprimer indépendamment d'un texte.

7. La base de données Bulle #51

*Consultez la section 7 de la deuxième partie
du document d'accompagnement du logiciel
SCRIBE.*

SCRIBE offre toutes les principales fonctions d'une base de données.

7.1 Activation Bulle #52

"base de données" dans "outils".

7.2 Chargement du fichier démo Bulle #53

"ouvre base de données" dans "données".

- charger basel.etb

7.3 Recherche dans les fiches Bulle #54

Par "modifie/consulte" de "données". < et > défile vers l'avant ou vers l'arrière.

SCRIBE

Par "cherche" de "données", recherche par mot, peu importe le champ.

7.4 Ajouts et modifications

Bulle #55

Par "ajouter entrée" de "données".

Sauvegarde par OK.

7.5 Classement des fiches

Bulle #56

Par "trie base de données" dans "données".

Tri sur un ou plusieurs champs selon différents critères.

7.6 Impression des fiches

Bulle #57

Impression analogue au texte.

Impression partielle possible via Uniligne.

7.7 Création d'une nouvelle base de données

Bulle #58

Par "crée/modifie gabarit" de "données".

Les indications nécessaires sont données à la fenêtre "gabarit".

7.8 Transfert d'informations via Uniligne

Bulle #59

Permet d'exporter des données dans un document.

Ex.: lettre personnalisée.

8. La communication

Bulle #60

*Consultez la section 8 de la deuxième partie
du document d'accompagnement du logiciel
SCRIBE.*

La communication nécessite qu'un modem soit branché ou que plusieurs appareils soient reliés en réseau local et qu'ils

utilisent simultanément SCRIBE.

8.1 Activation

Bulle #61

"conférence" dans "outils".

Conférence F6 apparaîtra alors à la ligne des menus.

8.2 Ajustement des paramètres

Bulle #62

Permet d'ajuster la parité, le nombre de bits de données et d'arrêt, la vitesse de communication et le mode duplex.

SCRIBE peut gérer un annuaire de 64 interlocuteurs différents avec leurs paramètres particuliers et leur numéro de téléphone.

8.3 Etablissement d'une communication

Bulle #63

On peut amorcer une communication ou se faire appeler.

Pour amorcer une communication:

- sélectionner le nom du service et cliquer appelle ou F1

Pour recevoir une communication:

- cliquer sur "attend communication" ou F4, puis "attend" ou F1.

8.4 Interruption d'une communication

Bulle #64

Activer "termine communication" ou F5.

8.5 Sauvegarde d'une conversation

Bulle #65

Par "conserve dialogue" ou F6, avant que la conversation ne soit engagée.

On doit donner un nom au fichier à conserver.

SCRIBE

8.6 Emission/réception d'un fichier

Bulle #66

Emission:

- par "transmettre fichier" ou F7;
- indiquer le fichier à transmettre;
- cliquer sur "charge" ou F1 et attendre la fin de l'envoi.

Réception:

- par "reçois fichier" ou F8;
- indiquer le nom du document que prendra le fichier sur votre disque;
- cliquer "sauvegarde" et attendre la fin de l'émission.

9. Le langage Uniligne

Bulle #67

*Consultez la section 9 de la deuxième partie
du document d'accompagnement du logiciel
SCRIBE.*

Uniligne est un mini langage de programmation orienté vers l'exploitation combinée d'un texte ordinaire, de formules mathématiques et de données en provenance de la base.

Uniligne peut être utilisé de deux manières:

- soit dans sa fenêtre réservée;
- soit directement dans le document.

La fenêtre Uniligne s'active par "Uniligne" ou F8 dans le menu "outils".

9.1 Fenêtre Uniligne

Bulle #68

L'option "uniligne" dans "fichiers" fait apparaître une fenêtre contenant deux zones et trois boutons permettant de générer des ordres qui seront exécutés par SCRIBE.

Dans la case supérieure s'affichent les commandes que l'on construit.

Dans la case inférieure s'affichent le résultat des commandes que l'on fait exécuter par la commande "exécute" ou F1.

9.2 Affichage

Bulle #69

Dans la fenêtre, l'affichage des formules et des résultats permet de valider les formules avant de les incorporer au texte.

9.3 Variables

Bulle #70

Uniligne accepte n'importe laquelle variable que l'on définit.

9.4 Formules mathématiques

Bulle #71

Uniligne reconnaît les symboles mathématiques suivant:

$+$, $-$, $*$, $/$ et $^$

respectivement pour "plus", "moins", "multiplier", "diviser" et "à la puissance".

Uniligne respecte l'ordre des opérations selon les priorités suivantes:

$^$
 $*$ et $/$
 $+$ et $-$

9.5 Phrases unilignes incorporées au document

Bulle #72

Uniligne permet d'inclure dans un document des ordres qui seront exécutés lors de l'impression.

Ces ordres peuvent être des commandes directes, des boucles avec la fonction répète ou des tests de la forme

"si...alors...sinon".

9.6 Fonctions mathématiques

Bulle #73

Uniligne peut calculer des fonctions mathématiques.

- fonctions arithmétiques:

- valeur absolue: $\text{abs}(x)$;
- valeur arrondie:

SCRIBE

- valeur entière;
- hasard: has(x);
- fonctions de puissance:
(ex.: pow10(x)= 10 puissance x)
 - carré: pow(n)(2);
 - racine carrée: sqrt(x);
 - puissance et logarithme de 10;
 - puissance et logarithme de "e";
- fonctions trigonométriques directes et inverses:
 - sinus, cosinus, tangente;
 - arcsinus, arccosinus, arctangente.

9.7 Séparateurs

Bulle #74

Les séparateurs sont les caractères séparant les différentes portions d'une réponse d'Uniligne.

- Pour définir:

```
\nouveausép "valeur ASCII":  
ex.: \nouveausép"13":
```

- Pour utiliser:

```
\ ... : affichesép ...\
```

10. Editeur de contraintes

Consultez la section 3.8 de la troisième partie du document d'accompagnement du logiciel Scribe.

L'éditeur de contraintes permet de bloquer l'accès à n'importe laquelle des rubriques des menus déroulants ou de limiter les textes quant au nombre de pages ou au nombre de caractères. Cette fonction permettra donc d'empêcher les élèves d'utiliser les fonctions pour lesquelles ils ne sont pas préparés ou que l'on ne veut pas qu'ils utilisent dans certains travaux.

10.1 Editeur de contraintes

Bulle #75

Au moyen de l'option "Editeur de contraintes" ou F9 dans le menu "outils" ou F1.

L'éditeur de contraintes ne peut être ouvert que par celui qui possède le mot de passe permettant d'y accéder.

Ce mot de passe se retrouve dans le fichier "tuto_mot".

10.2 Fonctionnement de l'éditeur de contraintes

Bulle #76

La boîte de dialogue qui apparaît permet d'effectuer tous les changements désirés.

7

